

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КОЛОМЕНСКИЙ УЧЕБНЫЙ ЦЕНТР»**

Утверждаю
Директор АНО ДПО
«Коломенский учебный центр»

Т.С. Лаптева



«20» декабря 2019 г.

**Программа обучения
«Графика в CorelDRAW»**

Коломна
2019 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Умение пользоваться промышленными информационными технологиями для большинства людей в настоящее время стало предметом первой необходимости. Сейчас уже трудно представить сферу деятельности человека, в которой бы не применялись информационные технологии. Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Изучение компьютерной графики позволяет подготовить специалистов для возможной профессиональной деятельности в сферах дизайна, полиграфии и веб-дизайна.

Цель обучения:

- показать возможности современных программных средств в создании графических изображений;
- познакомить с принципами и основными приемами работы в программе Corel Draw, сформировать понятие о возможностях этой программы.

Категория слушателей: слушатели должны обладать общим навыком владения ПК на уровне уверенного пользователя.

Срок обучения: 18 академических часа. Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

Формы обучения: очно, обучение с использованием дистанционных технологий. Обучение может осуществляться как групповым, так и индивидуальным методами.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа

Формы контроля:

- формой промежуточной аттестацией будет являться выполнение практических заданий в графическом редакторе;
- формой итоговой аттестацией будет являться выполнение редактирования изображения с применением инструментов графического редактора

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/ п	Наименование разделов и тем	Количество учебных часов
1	Интерфейс программы. Понятие объекта. Основные приемы работы с объектами.	2
2	Преобразование объектов: перемещение, поворот, перетекание, перспектива.	2
3	Операции с объектами: исключение, объединение и пересечение объектов. Применение эффектов интерактивности: интерактивная прозрачность, линза, фигурная обрезка.	2
4	Интерактивный объем, настройки объема, псевдо 3D	2
5	Растровые изображения, трассировка, инструмент контейнер	2
6	Создание и редактирование текста. Обычный и фигурный текст, особенности создания, применения, форматирования, взаимные преобразования.	2
7	Верстка брошюры, шаблоны и стили. Создание визиток и календарных сеток.	2
8	Создание штрихкодов, QR-кодов. Подготовка печатных изданий к сдаче в полиграфию.	2
	Практическая работа по пройденным темам.	2
	Итого:	18

